

**UNIVERSIDAD CATÓLICA SANTO TORIBIO DE MOGROVEJO  
FACULTAD DE HUMANIDADES  
ESCUELA DE EDUCACIÓN PRIMARIA**



**PROGRAMA JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR HABILIDADES  
SOCIALES EN ESTUDIANTES DE TERCER GRADO DE UNA INSTITUCIÓN  
EDUCATIVA DE CHICLAYO**

**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE  
BACHILLER EN EDUCACIÓN**

**AUTOR  
YESSICA ELIZABETH INOÑAN BALLENA**

**ASESOR  
OSMER AGUSTÍN CAMPOS UGAZ**  
<https://orcid.org/0000-0002-3876-6605>

**Chiclayo, 2019**

## ÍNDICE

RESUMEN.....	3
ABSTRACT.....	4
4 I. INTRODUCCIÓN.....	5
II. JUSTIFICACIÓN .....	7
III. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN .....	8
3.1 OBJETIVO GENERAL .....	8
3.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS.....	8
IV. MARCO TEÓRICO.....	9
Teorías relativas a las habilidades sociales .....	11
Habilidades sociales y juegos cooperativos en el ámbito educativo .....	13
V. HIPÓTESIS, METODOLOGÍA Y RESULTADOS ESPERADOS .....	15
5.1 Hipótesis.....	15
5.2 Metodología.....	15
Población, muestra y muestreo .....	15
Técnica e instrumentos de recolección de datos. ....	16
Operacionalización de variables .....	17
Matriz de consistencia .....	19
Consideraciones éticas .....	20
5. 3 Resultados esperados .....	20
VI. CRONOGRAMA .....	21
VII. PRESUPUESTO.....	22
VIII. COLABORADORES.....	22
IX. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	23
X. ANEXOS .....	25

## RESUMEN

Actualmente se observa que existen diversos problemas en las escuelas, uno bastante recurrente es la carencia de las habilidades sociales que se contrastan en diversas investigaciones. El objetivo general es aplicar un programa de juegos cooperativos con la finalidad de mejorar las habilidades sociales en estudiantes de tercer grado de educación primaria de una institución educativa de Chiclayo. La metodología tendrá un enfoque cuantitativo de método experimental, basada en un paradigma positivista. La población está conformada por 72 estudiantes del tercer grado del nivel primaria, el grupo experimental está conformado por 23 estudiantes y 26 el grupo control. Los resultados después de la aplicación del pre y post test al grupo experimental, se evidenciará que los niños con facilidad se desenvuelven en diferentes escenarios.

**Palabras claves:** Habilidades sociales, juegos cooperativos, escuela, interacciones sociales.

## **ABSTRACT**

Currently, it is observed that there are several problems in schools, a recurrent one is the lack of social skills that have been contrasted in several investigations. The general objective is to apply a program of cooperative games, with the purpose of improving social skills in students of third grade of primary education of an educational institution in Chiclayo. The methodology will have a quantitative approach of experimental method, based on a positivist paradigm. The population is made up of 72 third grade elementary school students, the experimental group is made up of 23 students and the control group is made up of 26 students. The results after the application of the pre and post test to the experimental group will show that the children can easily perform in different scenarios.

**Keywords:** Social skills, cooperative games, school, social interactions.

# **PROGRAMA JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DE TERCER GRADO DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE CHICLAYO**

## **I. INTRODUCCIÓN**

Hoy en día la falta de habilidades sociales, se encuentra tanto en docentes como en estudiantes, solo que en estudiantes se refleja un porcentaje mayor como refieren las investigaciones, ya que en los estudiantes la falta de socialización entre compañeros es deficiente y eso se debe por la falta de motivación y exploración externa por parte de los docentes ya que siguen una rutina e imparten clases de forma tradicionalista y solo ven al estudiante como un objeto y no como un sujeto, que tiene habilidades, destrezas y potencialidades por desarrollar y no ser el alumno que solo tienda a copiar lo que está en la pizarra, sin un sentido convencional no está mal que el niño tenga muchos conocimientos por el contrario esto sería bueno, lo malo esta cuando el profesor cree que el estudiante debe solo almacenar conocimientos sin dar cabida a un crecimiento y desenvolvimiento social, por ello es importante desarrollar un conjunto actividades lúdicas que permita el niño interactuar con los demás, siendo el docente un guía innovador y no solo tenga que seguir órdenes en el proceso diario de su aprendizaje, sino en todo aspecto, tanto en lo cognitivo como lo social logrando así el desarrollo integral.

Según Velázquez, (2007), M. Weinstein y J. Goodman en 1993, demostraron grandes ventajas de las prácticas cooperativas, dichas prácticas entendido como actividades y juegos, permitieron que los participantes interactúen, se involucren y practiquen un diálogo abierto, de apreciación y apoyo mutuo en el dialogo para que sea el estudiante quien pueda generar un autoconocimiento propio de sus habilidades sociales que tiene y que debe de trabajarlas mediante las actividades que el profesor realice en el aula con la objetivo de optimizar las relaciones de los alumnos.

Centrado el estudio en el ámbito de la investigación de manera concreta, la institución educativa de la ciudad de Chiclayo se pudo identificar que existe falta de habilidades sociales que refrende en el Proyecto Educativo Institucional. En Chiclayo, Perú esta investigación surge a partir de lo observado de mis practicas pre-profesionales con relación al problema se ha detectado en una Institución Educativa de Chiclayo, el cual se evidenció que los estudiantes tenían carencias respecto al desarrollo en habilidades sociales, mostrándose en la falta de empatía para iniciar una conversación entre ellos, no les gusta compartir con sus compañeros, al finalizar una actividad los niños se paraban y mostraba conductas agresivas que impide de una u otra forma una socialización y cuando se les preguntaba el porqué de esa actitud, ellos se quedan callados y no suelen decir nada puesto que se les dificulta el pedir disculpas, es decir que los estudiantes presentaban dificultades para relacionarse adecuadamente, entre las causas es el miedo burlesco, vergüenza, la falta de confianza para hacer mejor las cosas, además de la mala educación que les brindan los padres y algunos docentes ya que no les brindan estrategias para mejorar este problema. También se pudo observar que la docente no aplicaba ningún juego, ni actividad lúdica dentro de sus sesiones de aprendizaje por lo que no permitían que los niños puedan socializar en el aula, es por ende que las consecuencias de estas acciones mencionadas anteriormente fueron, estudiantes apáticos, se inhiben en diversos contextos, como son en el aula, en el recreo y pareciera que no tuviera importancia aquellas situaciones que

presenta hoy el estudiante, sino que estas acciones también repercutirían en su futuro, ya sea en la universidad, en su centro de trabajo, sino se busca una solución a dicho problema. Por consiguiente, también se busca ayudar al docente a que deshaga la idea de pensar de que el alumno es una computadora que debe de almacenar información y más información es decir que no solo se debe ver al estudiante solo como un cumulo de conocimientos, sin explotar sus habilidades sociales.

En coherencia con la problemática identificado se formula la siguiente interrogante ¿Cómo mejorar las habilidades sociales en estudiantes de Tercer Grado de Educación Primaria? frente a esta situación se orienta como alternativa de solución, el programa de juegos cooperativos. Respecto al problema en España, la autora Maite Garairgordobil (1995), desarrolló indagación, con el propósito de establecer ventajas respecto al programa de juegos cooperativos aplicado a alumnos entre los 8 y 10 años, empleando un grupo control y cuatro grupos experimentales. En los grupos experimentales, en el que se les aplicaba por semana con una duración entre 60- 90 minutos el programa de juegos cooperativos dando como resultados, un aumento de los mensajes positivos entre alumnos. Incluso otros estudios han demostrado que la falta de habilidades sociales genera problemas en diversas áreas que se relacionan con el rechazo de los compañeros tomado de Quay, 1979. Otro de los problemas como lo menciona Forehand, Beck en 1983, refieren que las personas que no desarrollan habilidades sociales, corren un alto riesgo de tener problemas de adaptación durante su desarrollo e incluso uno de los problemas más relevantes según los autores Roff, Sale, & Golden, 1972, es la delincuencia en la que pueden ser involucrados en años posteriores. Mientras que, en el contexto escolar, la importancia de las relaciones interpersonales se da por medio de actuaciones contrarias a la destreza o habilidad de una interacción positiva de los niños con sus demás pares por lo que los comportamientos negativos dificultan la socialización, expresión física, emocional y por ende origina consecuencias negativas en relaciones interpersonales y es a medida que se ha observado en una I.E de la Ciudad de Chiclayo, dificultad para pedir ayuda, participar, formular preguntas, ayudar y compartir con los demás la cual se explicara en las siguientes líneas.

## II. JUSTIFICACIÓN

Teniendo en cuenta esto, los docentes habitualmente siguen una rutina diaria en el aula y que estudiante debe de tener una capacidad de aprendizaje promedio o menor, los alumnos pierden poco a poco, lo que respecta a las habilidades sociales, estas son básicas para el desarrollo del ser humano. Aquí nos centraremos a ver el cambio que puede nacer con el hecho de interactuar de una manera dinámica de docente y alumno, cuando un docente llega a poner en práctica diversas estrategias o juegos de cooperación logrará explotar las capacidades y habilidades individuales y sociales del estudiante. Y por ello que surge la propuesta de ¿por qué aplicar el programa de juegos cooperativos? y ante esta interrogante es que de lo revidado en diversas fuentes de investigación, este ayuda a dar solución a varios de los problemas que hoy en día vemos en la educación como lo menciona Lavega, Planas, & Ruiz, (2014) en su revista, “Juegos cooperativos e inclusión en educación física”, orientó al alumnado sin necesidades educativas especiales a relacionarse de manera positiva con sus coetáneos que tienen necesidades educativas diferentes, actuando el juego como auténtico laboratorio de relaciones sociales.

Por consiguiente, las habilidades sociales en la mayoría de alumnos en los tres primeros grados de educación básica regular no se han desarrollado satisfactoriamente es por ello que sigue siendo temas de investigación, con la finalidad de seguir buscando soluciones de mejora respecto a este ya que en el aula tendremos a encontrar que les cuesta socializar y se les hace complicado relacionarse e interactuar adecuadamente con otras personas, expresando sus opiniones, sentimientos, emociones negativas, necesidades e incluso se les hace demasiado difícil pedir disculpas y dar las gracias, generando muchas dificultades durante su vida.

Las dificultades se presentan como un aislamiento social para los estudiantes por lo que es necesario explicar que las habilidades sociales, según Carrillo, (2015) refiere a estas como el conjunto de comportamientos, conductas aprendidas a medida que se refuerzan es decir una persona es capaz a responder un saludo, sabe decir no, expresa sus sentimientos, sabe reconocer sus errores y pide disculpas, esto quiere decir que las habilidades sociales, representan a las destrezas y conductas en la que permite relacionarse satisfactoriamente con otra persona y con un grupo de personas.

Ahora bien, de lo descrito de la observación del aula sobre la problemática es necesario pensar en estrategias que den resultados, teniendo en cuenta también qué es necesaria la intervención del docente dentro del espacio áulico para poder mejorar las habilidades sociales en los estudiantes de tercer grado del nivel primario, con respecto a la posible solución del problema, es importante mencionar que el juego es la actividad transcendental de los grandes y pequeños, que ayudara en su desarrollo integral, reforzando no solo el área cognitiva, física sino también el área social por ello considerar el juego es de suma importancia para mejorar las habilidades sociales de los estudiantes para evitar tener niños indiferentes, que no sepan reconocer sus errores y pedir disculpas.

Respeto a las limitaciones de la investigación es en la clarificación de la terminología en cuanto a la problemática y que hay investigaciones muy ambiguas en el que ahora ya queda un poco descartado puesto que el docente debe estar actualizado constantemente y seguir aplicando programas que contribuyan a la mejora de habilidades sociales en alumnos de nivel primario.

### **III. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN**

#### **3.1 OBJETIVO GENERAL**

Aplicar un programa de juegos cooperativos con la finalidad de mejorar las habilidades sociales en Estudiantes de Tercer grado de Educación Primaria de una institución Educativa de Chiclayo

#### **3.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS**

Medir el nivel de las habilidades sociales en los estudiantes antes de la aplicación del programa de juegos.

Determinar las características del programa juegos cooperativos para mejorar las habilidades sociales.

Medir el nivel de las habilidades sociales en los estudiantes después de la aplicación del programa de juegos.



#### IV. MARCO TEÓRICO

Las habilidades sociales y juegos cooperativos estarán en estrecha relación causa efecto; donde la realidad del problema se presenta con algunas deficiencias en el desarrollo social y emocional de estudiantes de tercero y cuarto grado del nivel primario. En relación a ello se piensa que los juegos cooperativos contribuirían a mejorar la convivencia entre estudiantes; por lo tanto, el presente proyecto explora la teórica en estos campos a fin de dar solución y transformar la realidad en cuestión.

El acápite integra principales antecedentes del contexto internacional, nacional y local, así como las teorías científicas y referentes, que ayudan a las definiciones conceptuales de las variables; habilidades sociales y juegos cooperativos.

Para comenzar, en el nivel internacional, se mencionan dos indagaciones, como la que menciona Urbina (2013), tesis realizada en Guatemala, cuyo título “Habilidades sociales en adolescentes que practicaron en su niñez juegos tradicionales guatemaltecos”, con una muestra de 25 adolescentes entre 15 y 18 años, para el cual se utilizó un cuestionario y la Escala de Habilidades Sociales para medir la defensa de los propios derechos, autoexpresión de escenarios sociales, iniciar y terminar interacciones, saber decir no, las conclusiones a las que se llegaron fueron, el 56% de las mujeres que conforman la población, tienen facilidad para comunicarse con el sexo opuesto y defender sus propios derechos y el 44% de los hombres mantienen en promedio la habilidad para expresarse ante cualquier ambiente social, además los hombres son capaces de expresarse ante los demás, un desacuerdo ante una realidad. Por ende, de lo mencionado la práctica de los juegos desarrolla las habilidades sociales reflejadas al iniciaron conversaciones positivas, saber decir no ante un pedido difícil de realizar y a terminar una interacción con un grupo de personas. Por lo que cabe señalar que este estudio guarda relación con la problemática de mi proyecto, puesto que dará a conocer la mejora de las habilidades sociales, dado que, en su niñez, los adolescentes efectuaron varios juegos donde por ende será efectivo desarrollar un programa para el desarrollo de habilidades en escolares de nivel primario.

Por otro lado, En Chile, Leighton, (2015), en la revista El Mercurio, titulado “Niños con fuertes habilidades sociales tienen más éxito en su futuro académico y laboral”, se demostró que es sí se estimula tempranamente las habilidades prosociales, estas ayudará en el transcurso de su vida, además se menciona que en la etapa preescolar, el 54% aumentaba las posibilidades de haber culminado la educación superior y el 46 % tienen un trabajo completo, ya que se dice que estos tienden a desarrollar mejor la capacidad de escucha, la empatía, además permitirá controlar impulsos, por lo que los niños con más competencias sociales, han tenido menos conflictos con la justicia y un menor uso con respecto a sustancias como son las drogas y el alcohol, antes de llegar a la edad de los 25 años. Este antecedente permite reconocer la importancia que se debe tener al reforzar en los niños, las habilidades sociales ya que, si estas en su niñez no se desarrolla, entonces no solo tendrá dificultades en el aula, sino que se verá reflejado en otros aspectos de su vida personal, así como también en lo profesional y laboral, por tanto, estas deben de reforzarse y que mejor manera si se efectúa a través del juego.

Ahora en el nivel nacional, se mencionan dos investigaciones, por un lado, Boyanovich, (2015), en Huánuco en su tesis presentada, “Programa Sociedad Feliz en el desarrollo de habilidades sociales en los alumnos del primer grado de Primaria de la I.E “San Luis Gonzaga” dicha investigación tuvo avances significativos con los niños que conformaron el grupo experimental, puesto que además que se evidencia el avance en la escala SI, sino que también hay un avance en la disminución de los

puntajes en la escala NO, las conclusiones de la ejecución del programa fueron desarrollado de habilidades sociales de los alumnos de primer grado de Educación Primaria.

Por otro lado, García, (2016) con su tesis “El taller conviviendo con una pizca de azúcar para desarrollar habilidades sociales básicas en los estudiantes del 3 grado de educación primaria de la I.E N° 33079 Javier Heraud Pérez”, su investigación con método experimental de categoría cuasi-experimental y una población la cual estuvo constituida por 31 estudiantes de los cuales 18 de ellos conformaron el grupo experimental y 13 estudiantes el grupo control, para la cual se valieron de un pre test y post test utilizando una guía de observación con 20 indicadores con una Escala Likert de siempre, a veces, nunca, concerniente a las habilidades sociales básicas, orientadas a la comprensión del mensaje del interlocutor, a la comunicación con sus compañeros de forma amistosa, cooperando positivamente en el trabajo en equipo, expresa respeto, disculpas y agradecimiento, entre otros, dicho taller permitió hacer uso de estrategias, herramientas y técnicas. Se tenía que solo un 38. 54 % de estudiantes del grupo experimental, ponían en práctica sus habilidades sociales y al culminar el taller, el 91 % de los alumnos, ponían en práctica las habilidades sociales, lo cual se puede decir que hubo una mejora en habilidades sociales de los estudiantes, por lo que cabe mencionar que, al aplicar el taller, respecto a dicha problemática de la deficiencia en las habilidades sociales, hace posible que haya una diferencia de un 52.46% en la mejora de esta variable. Este estudio permite saber que los programas y/o talleres en donde se emplea actividades lúdicas, favorece al incremento de habilidades sociales, por lo que también es fundamental que los profesores de primaria realicen juegos, dentro del aula permitiendo así estimular a los niños para que en su adolescencia desarrollen adecuadamente.

Finalmente en el nivel local, se mencionan tres investigaciones, como la de Herrera, (2016), con su tesis “Programa de juegos cooperativos para desarrollar habilidades sociales en los niños y niñas del quinto grado de educación primaria de la I.E. N° 10925 “César Vallejo” Chiclayo” con diseño pre-experimental, con muestra de 19 estudiantes aplicando un test de habilidades sociales el cual tuvo resultados significativos, puesto que el 26.3% de los estudiantes participantes presentaron niveles medios de convivencia y el 73.7% se categorizó en nivel alto. Del estudio se puede concluir también que un docente debe de emplear juegos cooperativos que le permitan interactuar de manera significativa con sus estudiantes, ya que el docente es parte importante y complementaria de la educación de los estudiantes y este debe de actuar manera positiva con proactiva y dinamismo y no de manera egocéntrica con los miembros que conforman la institución educativa, no compartes roles con los demás, o cuando cometen un error en la clase y no pide disculpas, esto influye también en el actuar de los estudiantes, por ende esto no permite desarrollar ni mucho menos mejorar las habilidades sociales de aquellos que son el presente y el futuro del país.

Otra investigación que guarda relación con una de mis variables es la de Alvarado y Bautista, con su tesis “Programa de intervención tutorial para mejorar las habilidades sociales interpersonales: identificación y resolución de problemas en los estudiantes de educación primaria”, dicha investigación es de tipo cuantitativa, diseño pre experimental, teniendo como muestra a 63 estudiantes, aplicando un test, el estudio concluye que el programa de habilidades de mediación, que lleva por título “Aprendemos juntos a ser cooperativos”, influyó de manera notable y significativo el aprendizaje cooperativo, en donde se logró que los alumnos aprendieran a usar diversas estrategias y a asumir cualidades de compañerismo con la finalidad se resolver conflictos de forma positiva. Con este estudio, se busca dar a conocer cuán importante y relevante es mejorar las habilidades sociales ya que dicha variable esta está relacionada con varios problemas tanto en el ámbito personal, educativo y social, para que el ser humano por si solo pueda desenvolverse eficaz y eficientemente

en la ciudadanía Zavala, (2018).

Por el cual podemos decir que aplicar programas podemos dar solución y poder mejorar las habilidades sociales en estudiantes del nivel primario y que a su vez guarda relación y ayuda significativamente a que los niños logren mejorar e incrementar sus habilidades sociales.

Por consiguiente, como se ha mencionado en los antecedentes, la relevancia de investigar sobre la problemática en cuestión, es necesario mencionar los aspectos teóricos en la que se apoyará dicho estudio, para mejorar de manera pertinente la realidad de una Institución Educativa de la ciudad de Chiclayo por medio de juegos.

### **Teorías relativas a las habilidades sociales**

Respecto a los aspectos teóricos y en el campo educativo, en especial, lo referido a procesos de enseñanza aprendizaje son cuestiones de interés dado que las relaciones interpersonales dentro del aula, constituyen un aspecto fundamental que revela variadas situaciones cuando existe interacción de pares.

Siendo así, dos importantes teorías serán asumidas. Una de ellas es la del psicólogo Vygotsky con su teoría sociocultural y la segunda respecto a la teoría de independencia social de los hermanos Johnson, que se mencionan a continuación.

La teoría socio-cultural de Lev Vygotsky considera el aprendizaje como resultado de una interacción social, así como él mismo lo menciona que la cultura prevé a las personas las herramientas necesarias para transformar el entorno donde se desenvuelve y permite adaptarse activamente a él.

Es por ello que Vygotsky tiene ideas respecto al desarrollo cognitivo y el papel importante que el juego cumple en la vida del niño puesto que el juego crea la zona de desarrollo próximo de cada uno de los niños. Además, Vygotsky refiere también sobre el contexto en donde se desenvuelve el niño ya que este contexto le permitirá un aprendizaje ya que la actividad lúdica es el juego es por ello que el niño juega con un significado respondiendo a la situación en la que se encuentra (Padilla, 2012).

El exponente Lev Semenovich Vygotsky de la teoría sociocultural, llamada también socio histórico, mencionaba que el niño es como un pequeño científico, que iba construyendo ideas no por si solo sino que dependía de las relaciones con las personas que se desenvuelve en su ambiente o con las personas que esta presentes en él. Es por ello la importancia de que se desarrolle actividades lúdicas con sus compañeros para que entre ellos se generará un contexto armonioso.

Por otro lado, la teoría de Lev pone el acento a la participación proactiva de los menores con relación al ambiente en el que se rodean siendo un desarrollo fruto de un proceso colaborativo y que este aprendizaje lo van adquiriendo de las nuevas experiencias y mejores habilidades de su entorno.

Lev Vygotsky da importancia a gran medida referidas a las relaciones interpersonales y al ambiente, contexto o medio en el que se desenvuelve, en donde los padres de familias, los amigos y compañeros de la escuela, son las personas más cercanas al niño, y por ende el niño a interactuar dependiendo como interactúa el resto.

Desde el punto de vista de Vygotsky, este menciona que cumplen un gran papel las relaciones interpersonales, es decir aquellas interacciones reciprocas que pueden darse entre dos o más personas,

en donde la persona tiene la capacidad de mantener una comunicación fluida y además de ello puede compartirla con los demás en el desarrollo de los niños.

Un recurso fundamental y de primer orden que debe de existir en el aula y además de ello puede proporcionar de forma extraordinaria, el desarrollo de capacidades tanto cognoscitivo ovolingüísticas como la actuación en grupos sociales, el equilibrio personal y la relación interpersonal, por eso es necesario delimitarse de forma adecuada los diversos tipos de actividades a realizar (Flores, 2000)

Respecto a esta cita, podemos decir que en una interacción se pretende potenciar habilidades sociales que apoyen a los estudiantes a que se expresen de la mejor forma y sepan tratar a los demás con asertivamente, por ello hay la necesidad de tomar en cuenta y ver que metodologías van acorde y que deben ser empleadas en el aula para que así todos puedan ayudarse mutuamente.

Por ende, se tienen que educar a los niños para desarrollar capacidades que permitan ser competentes en el entorno donde se desenvuelven es decir tanto en el contexto social y cultural.

La teoría de la interdependencia social guarda relación con las habilidades y las características del individuo para crear grupos de trabajo en donde las relaciones favorezcan o perjudiquen no solo a una parte del equipo sino a todo el equipo en sí. Los resultados que se obtengan dependerá de las relaciones interpersonales que puedan establecer con los demás, y eso va a surgir a través de los juegos que se realicen dando hincapié a la problemática para obtener resultados que pueden ser positivos o negativos, según el desarrollo que se tenga al ejecutar los juegos. Como lo refieren los autores Johnson y Johnson, (1989) donde la interdependencia positiva la cual refiere a la cooperación, da como resultado una interacción optimizada, donde los seres humanos facilitan e incrementan no solo sus esfuerzos sino también los esfuerzos de los demás, mientras que la independencia negativa en donde se busca solo una competición sin ir más allá de ello, da como resultado una interacción oposicional en donde las personas en vez de animarlas a las otras, estas obstruyen y desalientan los esfuerzos de los otros.

El psicólogo social David w. Johnson, sus investigaciones las cuales están centradas en las siguientes áreas que se encuentran superpuestas, estas son, esfuerzos cooperativos, competitivos e individualistas, controversia constructivista, resolución de conflictos y mediación entre iguales y Aprendizaje experiencial para la enseñanza de destrezas interpersonales y para grupos pequeños con la finalidad de mejorar la práctica de los sistemas educativos. Y su hermano el Profesor Roger T. Johnson es profesor de Currículum y Educación con énfasis en Educación de Ciencias en la Universidad de Minnesota y coautor de varios libros con su hermano David, ambos tienen como objeto de estudio en cuanto al aprendizaje las habilidades sociales de individuo, en donde el aprendizaje cooperativo es el empleo didáctico en los que los estudiantes trabajan juntos para maximizar su propio aprendizaje y el de los demás, en este caso dicha teoría busca que se pueda generar un aprendizaje de las habilidades sociales para mejorar el desenvolvimiento de ellos en cualquier ambiente y además de ello que se destaque la participación activa y la interacción de estudiantes como profesores.

Cuando nos referimos a la interdependencia podríamos mencionar que es aquella relación en la cual dos partes (estudiantes) se enlazan positivamente generando beneficios no solo para una de las partes sino para ambos.

## Habilidades sociales y juegos cooperativos en el ámbito educativo

Las habilidades sociales permiten la cooperación con los estudiantes y genera que estas relaciones sean más eficaces en el aprendizaje cooperativo así como lo señala los autores Johnson, Johnson, Holubec y Roy, en 1984, citado de Del Barco, Castaño, Mendo, e Iglesias (2015), por otro lado, según Vallejos, (2019) y Pillaca, (2017) menciona que las habilidades sociales son el conjunto de comportamientos o conductas que se manifiestan en la interacción recíproca de dos o más personas de manera adecuada, es decir, estas son actuaciones que se ve reflejado en lo que se conoce como relaciones interpersonales.

Para Caballo (2007) define y a la vez resume a las habilidades sociales de la siguiente manera:

*“Las habilidades sociales son un conjunto de conductas emitidas por un individuo en un contexto interpersonal que expresa sus sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de un modo adecuado a la situación, respetando esas conductas en los demás y que, generalmente resuelve los problemas inmediatos de la situación mientras minimiza la probabilidad de futuros problemas”*, esta definición se tomará como mayor referencia en esta investigación (p.6).

Por otro lado, según Savarimuthu, (2018) define las habilidades sociales tomado de Roca (2014) son aquellas serie de conductas que pueden ser observadas y además de ellos también refiere a los pensamientos y emociones de las personas al poder relacionarse y entablar relaciones con los demás, y que por consiguiente nos ayudan de manera satisfactoria y permite procurar que los demás respeten nuestros derechos y que además de ello no nos impidan a lograr nuestros objetivos que tenemos,

Mientras que el Ministerio de Educación de Chile, este ha creado estrategias y dentro de estas se ha creado una Política de Convivencia Escolar, abordando este tema a través de la perspectiva del desarrollo de habilidades sociales, la cual implica dar la razón de que existe una gran responsabilidad social por parte de las instituciones, incorporando la participación de agentes externos dentro y fuera del proceso de formación individual y colectiva de los estudiantes, con la finalidad de favorecer las relaciones interpersonales Fuentes, (2011). Mientras que para Dongil, y Cano, (2014), las habilidades Sociales básicas son el conjunto de capacidades, habilidades y destrezas interpersonales la cual nos permite relacionarnos con los demás (coetáneos) de manera adecuada expresando nuestras opiniones, sentimientos, deseos, necesidades u emociones negativas.

El juego desde tiempos remotos ha sido un medio de comunicación de algunos pueblos, lo cual ha permitido construir en un ambiente afectuoso, que abre las posibilidades de aprender y convivir no solo con su propia cultura sino con diferentes culturas. Ahora bien, a que nos referimos cuando hablamos de juegos cooperativos.

Los juegos cooperativos pueden redefinirse como una actividad liberadora es decir que libera de la competición, eliminación, agresión aquellos en donde los participantes o jugadores reciben y brindan ayuda a los otros jugadores en el que se busca alcanzar los objetivos comunes del juego. (Brown, 1992; Omeñaca y Ruiz, 1999), Las personas en este caso los niños juegan con otros y no contra los otros; juegan para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los otros, es por ello que a partir del programa de juegos cooperativos se busca que los estudiantes se ayuden mutuamente para mejorar algunas conductas como expresarse ante los demás, pedir disculpas, dar las gracias, iniciar una conversación y no solo se centren solo en ellos, sino que con ellos adquieran ciertas habilidades sociales a partir de su contexto. Por lo tanto, se asume que los juegos cooperativos son actividades

lúdicas que permite la interacción positiva de los niños y además contribuye a su desarrollo personal e integral sin retener sus emociones o conductas.

Por lo tanto, los juegos se manifiestan en diferentes etapas del desarrollo del ser humano; puesto que estas generan y crean un ambiente placentero para comunicarse con las demás personas de diferentes edades.

El juego es la actividad lúdica que contiene todas las tendencias evolutivas de manera concisa, por la que se dice que el juego importante fuente de desarrollo para las personas en especial en los niños.

Según Benites (2010) el juego se ha caracterizado por desbordar emociones positivas, que estimulan el desarrollo social e intelectual, los cuales regulan la conducta, comportamientos, actitudes y la afectividad; lo cual nos permite poder poner en práctica los juegos dentro de las aulas para generar un ambiente positivo en donde los estudiantes se desarrollen sin ninguna dificultad o deficiencia

## V. HIPÓTESIS, METODOLOGÍA Y RESULTADOS ESPERADOS

### 5.1 Hipótesis

Si se aplica el programa de juegos cooperativos entonces se logrará mejorar las habilidades sociales en Estudiantes de Tercer Grado de Educación Primaria; el diseño de la investigación queda establecido como sigue.

### 5.2 Metodología

El proyecto de investigación tendrá un enfoque cuantitativo con un paradigma positivista utilizando el método experimental, de categoría cuasi experimental, con pre prueba con el grupo experimental y post prueba grupo de control (Fernández, Hernández, y Baptista, 2010). En esa línea, la investigación se realizará con los dos grupos existentes; donde uno es el grupo control y otro, el grupo experimental.

<b>G.E:</b>	<b>O<sub>1</sub></b>	<b>X</b>	<b>O<sub>2</sub></b>
<b>G.C:</b>	<b>O<sub>3</sub></b>	<b>[ ]</b>	<b>O<sub>4</sub></b>

Donde

G.E: GRUPO EXPERIMENTAL

O.<sub>1</sub>: Pro-prueba al G.E

X: Estimulo

O.<sub>2</sub>: pro-prueba al G.E

G.C: GRUPO CONTROL

O.<sub>3</sub>: Pro-prueba al G.C

[ ]: ausencia del estímulo

O.<sub>4</sub>: Pro-prueba al G.C

### Población, muestra y muestreo

La población estará conformada por 72 estudiantes del tercer grado de Educación primaria de una institución educativa de la ciudad de Chiclayo, debido a que no se podrá trabajar con toda la población se recurrirá a trabajar con una muestra que son dos secciones de tercer grado de Educación Primaria. La sección “A” formará el grupo experimental, tendrá 23 estudiantes y la sección “B”, 26 estudiantes.

A ambos grupos se le aplicará el test de habilidades sociales con la escala de Likert y solo al grupo experimental se le aplicará el programa de juegos cooperativos. Estas elegidas de forma no probabilístico, de forma intencional.

TABLA N° 1: ALUMNOS DE TERCER GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

SECCIONES	GRUPO	SEXO		SUB TOTAL
		H	M	
A	EXPERIMENTAL	12	11	23
B	CONTROL	14	12	26
TOTAL				49

FUENTE: NÓMINA DE MATRICULA 2019 DE LA I.E

#### **Técnica e instrumentos de recolección de datos.**

Para la recolección de datos se empleará la técnica de la observación que me sirve para ver los comportamientos y actitudes de los estudiantes de ambos grupos, tanto experimental al que se le aplicará el estímulo (programa de juegos cooperativos) para ver la mejora de las habilidades sociales y al grupo control, al cual no se le aplicará el estímulo, para la cual se utilizar la escala de Likert. Según (Fernández, Hernández, & Baptista, 2010) menciona que esta escala es un método de medición el cual presenta un conjunto de ítems con el objetivo de evaluar las actitudes, comportamientos y opiniones de las demás personas y en donde las respuestas son puntuadas en el rango de valores que el investigador establece.

Los Instrumentos a emplear serán el Test de habilidades sociales y la lista de cotejo con la finalidad de poder ver los resultados de los estudiantes al desarrollar el programa de juegos cooperativos.



## Operacionalización de variables

VARIABLES	DIMENSIONES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	INDICADORES	ITEMS	INSTRUMENTO	ESCALA Y VALORES	RANGOS
<b>JUEGOS COOPERATIVOS</b>	Comunicación	Es el proceso donde el emisor logra expresar un mensaje de manera clara y oportuna	Recurre al intercambio de ideas	1-20	Lista de cotejo	SI NO	Alto: 17-20
	Autoafirmación de sí mismo	Se refiere a expresar la realidad de cómo es	Muestra iniciativa por la				Medio: 11-16
	Integración	es el acto de unir, incorporar y/o entrelazar partes para que forme parte de un todo	participación de los juegos Desarraiga su				Bajo: 0-10
	Prospectiva	Refiere a tener el conocimiento de saber base y un saber aplicado Identificar como son las relaciones que existen en su contexto, así como sus relaciones e interdependencia.	timidez Reconoce sus errores Ofrece las disculpas a sus compañeros				
	Empatía	Según la RAE, es la capacidad que tenemos para ponernos en el lugar de la otra persona que piensa y siente a la vez	Expresa alegría al ayudar a sus compañeros.	1-27	Test de habilidades sociales	Escala de Likert: Siempre Casi siempre	Alto: 17-20

<b>HABILIDADES SOCIALES</b>	Asertividad	La definen como una habilidad social comunicativa que tiene la persona para responder con pasividad a los problemas que se le presentan, defendiendo sus derechos y evitando herir los sentimientos de los demás	Da su opinión			A veces Nunca	Medio: 11-16  Bajo: 0-10
	Respeto	Persona que mantiene relaciones positivas con los demás	Solicita ayuda cuando la necesita y sigue las reglas del juego.				
	Dar las gracias y pedir disculpas	Personar las faltas y omisiones que alguien comete sin o con una intención.	Reconoce el agradecimiento hacia sus compañeros y sus errores.				
	Escucha activa	Según Rost, refiere a una serie de comportamientos y actitudes que prepara al receptor a concentrarse a escuchar a la persona que habla para emitir respuestas.	Escucha con atención a cada uno de sus compañeros				

### Matriz de consistencia

Título: PROGRAMA DE JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE CHICLAYO

F. PROBLEMA	OBJETIVOS	HÍPÓTESIS	VARIABLES
¿Cómo mejorar las habilidades sociales básicas en estudiantes de Tercer grado de educación primaria?	<p><b>General:</b> Aplicar un programa de juegos cooperativos con la finalidad de mejorar las habilidades sociales en Estudiantes de Tercer grado de Educación Primaria de una institución Educativa de Chiclayo</p> <p><b>Específicos:</b> Medir el nivel de las habilidades sociales en los estudiantes antes de la aplicación del programa de juegos. Determinar las características del programa juegos cooperativos para mejorar las habilidades sociales, Medir el nivel de las habilidades sociales en los estudiantes después de la aplicación del programa de juegos.</p>	Si se aplica un programa de juegos sociales entonces se logrará mejorar las habilidades sociales básicas en Estudiantes del Tercer Grado de Educación Primaria.	<p>V1: Juegos Cooperativos</p> <p>V2: Habilidades Sociales</p>
TIPO DE INVESTIGACIÓN-DISEÑO	POBLACIÓN, MUESTRA Y MUESTREO		TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p>Enfoque: Cuantitativo</p> <p>Diseño: Experimental</p> <p>Categoría: cuasi-experimental</p>	<p>Población: 72 estudiantes del Tercer Grado de Educación primaria de una Institución Educativa de la ciudad de Chiclayo</p> <p>Muestra: 49 estudiantes del Tercer Grado de las secciones “A” y “B” de Educación primaria de una Institución Educativa de la ciudad de Chiclayo</p>		<p>Técnica de observación</p> <p>Instrumentos:</p> <p>Test de Habilidades sociales</p> <p>Lista de cotejo</p>

### **Consideraciones éticas**

En el presente trabajo de investigación presenta el proyecto ético con valores como el son respeto hacia todos que intervinieron y participaron en la investigación y la transparencia con respecto a los resultados. Por otro lado, también se resguarda los datos generales e informativos de la Institución Educativa para evitar las susceptibilidades de los estudiantes, padres de familia y profesores. Es por ello que, por motivos éticos, los datos de la I.E no serán descritas en la investigación puesto que se pueden ver vulnerados sus derechos.

### **5. 3 Resultados esperados**

Los resultados que se espera es que después de haber aplicado el programa de juegos cooperativos en el pre y post test al grupo experimental con respecto al grupo control, se pueda evidenciar que los niños se desenvuelven con facilidad en distintos escenarios donde interactúa por lo que se concluirá con la mejora de las habilidades sociales en los estudiantes del Tercer Grado de Educación Primaria de una Institución Educativa de la ciudad de Chiclayo.

## VI. CRONOGRAMA

[illegible]

## VII. PRESUPUESTO

El presente proyecto de investigación estará presupuestado en:

N°	MATERIALES	CANTIDAD	PRECIO UNITARIO	SUB TOTAL
1	Fotocopias	120	0.10	12.00
2	Hojas de colores	100	0.10	10.00
3	Plumones	10	2.00	20.00
4	cartulinas	6	0.50	3.00
5	Papel sábana	80	0.30	24.00
6	Pelotas de trapo	12	2.00	24.00
7	Ula ula	6	3.00	18.00
COSTO TOTAL				111.00

### Adicionales

N°	Recursos	Cantidad de veces	Precio	Total
1	Pasaje	24	3.00	72.00

## VIII. COLABORADORES

En la investigación participaran los estudiantes del Tercer Grado de Educación Primaria de las secciones “A” y “B”, además de los profesores de las respectivas secciones mencionadas y del director de la Institución Educativa, finalmente a la investigadora con respecto a la problemática.

## IX. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Benites, G. S. (2010). Estrategias de aprendizaje a través del componente lúdico.
- Boyánovich, A. G. (2015). *Programa "Sociedad Feliz" en el desarrollo de Habilidades Sociales en los alumnos del primer grado de Primaria de la I.E "San Luis Gonzaga"*. UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO.
- Carrillo, G. B. (2015). *VALIDACIÓN DE UN PROGRAMA LÚDICO PARA LA MEJORA DE HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE 9-12 AÑOS*. <https://hera.ugr.es/tesisugr/25934934.pdf>: Universidad de Granada.
- Del Barco, B., Castaño, E. F., Mendo, S., & Iglesias, D. (2015). *HABILIDADES SOCIALES EN EQUIPOS DE APRENDIZAJE COOPERATIVO EN EL CONTEXTO UNIVERSITARIO*. Obtenido de <https://search.proquest.com/docview/1712851352?accountid=37610>
- Fernández, C., Hernández, R., & Baptista, M. (2010). *Metodología de la Investigación* (Quinta ed.). México D.F: McGraw-Hill Interamericana. Obtenido de [https://www.esup.edu.pe/descargas/dep\\_investigacion/Metodologia%20de%20la%20investigaci%C3%B3n%20ta%20Edici%C3%B3n.pdf](https://www.esup.edu.pe/descargas/dep_investigacion/Metodologia%20de%20la%20investigaci%C3%B3n%20ta%20Edici%C3%B3n.pdf)
- Flores, M. (2000). *Teorías cognitivas & educación*. Lima: San Marcos.
- Herrera, N. (2016). *PROGRAMA DE JUEGOS COOPERATIVOS PARA DESARROLLAR HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL QUINTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 10925 "CÉSAR VALLEJO"- CHICLAYO - 2015*. Chiclayo: UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO.
- Lavega, P., Planas, A., & Ruiz, P. (2014). *Juegos cooperativos e inclusión en educación física*. Revista Internacional de Medicina y. Obtenido de <http://cdeporte.rediris.es/revista/revista53/artjuegos450.htm>
- Leighton, P. (2015). Niños con fuertes habilidades sociales tienen más éxito en su futuro académico y laboral. *El Mercurio* Retrieved from. Obtenido de <https://search.proquest.com/docview/1698782802?accountid=37610>
- Monzon, J. A. (2014). *HABILIDADES SOCIALES EN ADOLESCENTES INSTITUCIONALIZADOS ENTRE 14 Y 17 AÑOS DE EDAD*. GUATEMALA DE LA ASUNCIÓN: UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR. Obtenido de <http://biblio3.url.edu.gt/Tesario/2014/05/42/Monzon-Jose.pdf>
- Padilla, E. (2012). Lo lúdico en el desarrollo cognitivo del niño. *REPERTORIO AMERICANO*. Obtenido de <https://search.proquest.com/docview/1555924670?accountid=37610>

- Pillaca, F. G. (2017). *Diagnóstico de las capacidades blandas del gerente de la institución financiera BanBif oficina Makro Chiclayo, 2015*. Chiclayo: Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo. Obtenido de [http://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/1278/1/TL\\_PillacaLarreaFernando.pdf](http://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/1278/1/TL_PillacaLarreaFernando.pdf)
- Savarimuthu, E. R. (2018). *Habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una institución educativa nacional de Chiclayo, agosto a diciembre de 2017*. Chiclayo: Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo. Obtenido de <http://hdl.handle.net/20.500.12423/1139>
- Urbina, A. C. (2013). *´HABILIDADES SOCIALES EN ADOLESCENTES QUE PRACTICARON EN SU NIÑEZ JUEGOS TRADICIONALES GUATEMALTECOS*. La Antigua Guatemala: UNIVERSIDAD RAFAEL LANDIVAR. Obtenido de <http://biblio3.url.edu.gt/Tesario/2013/05/42/Urbina-Angela.pdf>
- Vallejos, A. M. (2019). *Habilidades blandas y su influencia en el desempeño del personal post venta Interamericana Norte SAC filial Chiclayo*. Chiclayo: Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo. Obtenido de <http://hdl.handle.net/20.500.12423/2082>
- Velázquez, C. (2007). *El aprendizaje cooperativo en educación física: qué, para qué, por qué y cómo*. La Peonza: Revista de Educación Física para la paz, 2. Obtenido de [https://www.academia.edu/3029282/El\\_aprendizaje\\_cooperativo\\_en\\_educaci%C3%B3n\\_f%C3%ADsica\\_qu%C3%A9\\_para\\_qu%C3%A9\\_por\\_qu%C3%A9\\_y\\_c%C3%B3mo?auto=download](https://www.academia.edu/3029282/El_aprendizaje_cooperativo_en_educaci%C3%B3n_f%C3%ADsica_qu%C3%A9_para_qu%C3%A9_por_qu%C3%A9_y_c%C3%B3mo?auto=download)
- Zavala, C. A. (2018). *Habilidades de mediación escolar y aprendizaje cooperativo de estudiantes de educación primaria*. Chiclayo: Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo. Obtenido de [http://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/1596/1/TL\\_ZavalaMarceloCynthia.pdf](http://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/1596/1/TL_ZavalaMarceloCynthia.pdf)



## X. ANEXOS

### ANEXO 01: REPORTE DE SIMILITUD

PROYECTO			
INFORME DE ORIGINALIDAD			
14%	12%	0%	9%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE
FUENTES PRIMARIAS			
1	creativecommons.org Fuente de Internet		2%
2	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet		1%
3	repositorio.uis.edu.co Fuente de Internet		1%
4	profesionalseo.com.tr Fuente de Internet		1%
5	dspace.unl.edu.ec Fuente de Internet		1%
6	dspace.unitru.edu.pe Fuente de Internet		1%
7	www.dspace.uce.edu.ec Fuente de Internet		1%
8	recursosbiblio.url.edu.gt Fuente de Internet		1%
9	www.icot2015.com Fuente de Internet		1%

---

10	Submitted to UDELAS: Universidad Especializada de las Americas Panama Trabajo del estudiante	<1 %
11	www.significados.com Fuente de Internet	<1 %
12	doaj.org Fuente de Internet	<1 %
13	uvadoc.uva.es Fuente de Internet	<1 %
14	Submitted to Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales (FLACSO) - Sede Ecuador Trabajo del estudiante	<1 %
15	repositorio.usil.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
16	www.artcontexto.com Fuente de Internet	<1 %
17	Submitted to Fundacion San Pablo Andalucia CEU Trabajo del estudiante	<1 %
18	gestiopolis.com Fuente de Internet	<1 %
19	Submitted to Universidad San Francisco de Quito Trabajo del estudiante	<1 %

---

20	Submitted to Unviuersidad de Granada Trabajo del estudiante	<1 %
21	repositorio.uncp.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
22	theibfr.com Fuente de Internet	<1 %
23	www.cotas.net Fuente de Internet	<1 %
24	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo Trabajo del estudiante	<1 %
25	ruidera.uclm.es Fuente de Internet	<1 %
26	repositorio.upagu.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
27	hermes.pucp.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
28	207.159.150.187 Fuente de Internet	<1 %
29	edoc.pub Fuente de Internet	<1 %
30	lizbeth-educamos.blogspot.com Fuente de Internet	<1 %
31	Submitted to Universidad de Deusto Trabajo del estudiante	

		<1%
32	repositorio.upao.edu.pe Fuente de Internet	<1%
33	repositorio.uigv.edu.pe Fuente de Internet	<1%
34	Submitted to Universidad Catolica De Cuenca Trabajo del estudiante	<1%
35	Submitted to Consorcio CIXUG Trabajo del estudiante	<1%
36	www.amazon.com Fuente de Internet	<1%
37	repositorio.continental.edu.pe Fuente de Internet	<1%
38	Submitted to Universidad Pontificia Bolivariana Trabajo del estudiante	<1%
39	asaaf.fis.ucm.es Fuente de Internet	<1%
40	Submitted to Multiversidad Latinoamericana Trabajo del estudiante	<1%
41	Submitted to Universidad de Valladolid Trabajo del estudiante	<1%
42	es.scribd.com Fuente de Internet	<1%

## ANEXO N°02: CARTA DE ACEPTACIÓN 2019- “JOSÉ LEONARDO ORTIZ”



**INSTITUCIÓN EDUCATIVA INTEGRADA**  
**“JOSÉ LEONARDO ORTIZ”**  
 EDUCACIÓN SECUNDARIA  
 I.E. N° 10823 “JOSÉ LEONARDO ORTIZ”  
 EDUCACIÓN PRIMARIA



MINISTERIO DE EDUCACIÓN  
 REPÚBLICA DEL PERÚ

Creado por R.M. N° 10154 del 12 - 06 - 1961 / R.D.Z. N° 343 del 05-05-1980 / R.D.R.S. N° 2161 - 2010-G.R-LAMB/D.R.E.

FE  
ESTUDIO  
Y  
TRABAJO

**CARTA DE ACEPTACIÓN 2019 – I.E. N°10823 “JOSÉ LEONARDO ORTIZ”**  
**DE APLICACIÓN DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**

Señora  
 Dra. Lydia M. Morante Becerra  
 Directora de la Escuela de Educación  
 UNIVERSIDAD CATÓLICA SANTO TORIBIO DE MOGROVEJO  
 Chiclayo

Asunto: Aceptación de Aplicación de Proyecto de Investigación

Referencia: Carta de Aceptación 2019 - I.E. N°10823 “JOSÉ LEONARDO ORTIZ”

De mi consideración:

Por medio del presente, expreso mi saludo cordial y a la vez en relación con el documento de la referencia, comunico a usted la aceptación de la estudiante **YESSICA ELIZABETH INOÑAN BALLENA**, con código N°161BV65330 del VIII ciclo de la carrera profesional Educación Primaria, para que aplique su proyecto de investigación, denominado “Programa juegos cooperativos para mejorar habilidades sociales en estudiantes del tercer grado de primaria de una Institución Educativa de Chiclayo”, en mi representada.

Finalmente he de expresarle que la dirección de la Institución Educativa donde aplicará su proyecto de investigación del estudiante aceptado es en la - I.E. N°10823 “JOSÉ LEONARDO ORTIZ”, ubicado en Jr. Incanato – Cuadra 14, Urrunaga- J.L.O.

Sin otro particular quedo de usted.

Atentamente,



**Dr. Ricardo Francisco Chero Silva**  
 Director de la I.E. N° 10823  
 José Leonardo Ortiz

*Más de  
50 años  
al servicio de la  
Comunidad  
Leonardina*

INCANATO CDRA. 14 - URRUNAGA - TELF. 328869  
 E-mail: iejoseleonardoortiz10823@hotmail.com

www.iechiclayo.edu.pe/isec/jlortiz/ 